Zweiter Vortrag :

" Gral als nordisches Mysterium "

In der einen oder anderen Form kehrt in allen grossen Traditionen des Altertums, und insbesondere in den indogermanischen, die Vorstellung immer wieder eines mächtigen Weltherrschers; eines unsichtbaren, jedes sichtbare Königtum überragenden Reiches; eines Ortes, der im höheren Sinne die Bedeutung eines Pols, einer Achse, eines unwandelbaren Mittelpunktes hat, und der als festes Land in der Mitte des Lebensozeans, als heilige, unantastbare Gegend, als Lichtland oder "Sonnenland" verbildlicht wird.

Metaphysische Bedeutungsgehalte, Symbole und dunkle Erinnerungen verspinnen sich dabei zu einem einzigen Gewebe. Der Gedanke des olympischen Königtums und des himmlischen Auftrages ragt empor. Der traditionsgebundene Grundsatz lautet: "Wer kraft der(himmlischen)Tugend herrscht, gleicht dem Polarstern. Unveränderlich verweilt er an seinem Orte, während alles andere um ihn herum kreist."

Der Gedanke des als çakrawartî aufgefassten Weltkönig; ragt auf; der çakrawartî, König des Königs, dreht unbeweglich das Rad des Reiches. Unsichtbar wie jene des Windes, zeigt sei ne Handlung die Schicksalhaftigkeit der Naturkräfte auf. In tausend Formen und in engster Verbindung mit der Vorstellung eines nordisch-hyperboräischen Landes bricht die Symbolik und Analogik des Sitzes der Mitte, des Sitzes der Beständigkeit durch: die Insel, die Berghohe, die Sonnenburg, das bewahrte Land, die weise Insel, bzw. die Insel des Glanzes, der Heldenhof. "Weder zu Land noch zu Wasser ist das heilige Land erreichbar", so berichtet die hellenische Ueberlieferung. "Nur der Flug des Geistes fuhrt dorthin", raunt die fernostliche Tradition. Andere Texte sprechen vom geheimnisvollen magnetischen Berg, in welchen die zur geistigen Erleuchtung Gelangten entrückt werden. Weitere Schriften erzählen wiederum vom Sonnenland, aus dem symbolische Gestalten hervorgehen, welche die Königswürde inmitten herrenloser Rassen zu übernehmen haben.

Dies ist auch die Insel von Avalion, d.h. die Insel Apollons, des von den Kelten Aballun genannten Sonnengottes. Von sagenhaften, göttlichen Rassen wie die Tuatha dé Danann, die aus Avallon kamen, wurde ebenfalls gesagt, sie stammten aus dem "Himmel". Die Tuatha nahmen aus dem Avallon gewisse mystische Gegenstande mit: einen Stein, der die legitimen Könige bezeichnet, eine Lanze, ein Schwert, ein Gefäss, das "unerschöpfliche Speise spendet", d.h. die ewig dauernde Nahrung, die "Gabe des Lebens". Es sind die Gegenstände der späteren Gralssage.

Von den Höhen der Urzeit steigt dieses Gedankengut bis ins Mittelalter hinab und nimmt in dieser Periode eigentümliche Erscheinungsformen an. Diese sind, unter anderen, die Vorstellungen vom Reiche des Priesterkönigs Johannes und des Königs Arthur. "Priesterkönig Johannes" ist nicht ein Name, sondern ein Titel. Es wird von einer Dynastie der "Priesterkönige Johannes" gesprochen, als von derjenigen, welche, wie das Davidgeschlecht, die königliche und zugleich die geistige Würde verkörpert. Das Reich Johannes bekommt oft die Züge des "ursprünglichen Ortes" - des "irdischen Paradieses". Dort wächst der Baum: ein Baum, der in den Varianten der Sage manchmal als Lebensbaum, manchmal aber auch als Baum des Sieges und der Weltherrschaft zur Geltung kommt. Dort ist auch der Stein des Lichtes zu finden: ein Stein, der das kaiserliche Tier, den Adler, wieder auferstehen lässt. Johannes hält das Volk von Gog und Magog — die Elementarmächte, die Dämonie des Kollektivums — in seinem Bann. Die Legenden berichten über symbolische Fahrten, welche die grössten Herrscher der Weltgeschichte bis zum Lande des Priesterkönigs Johannes oder zu gleichbedeutenden Ländern gemacht hätten, um dort eine Art übernatürlicher Weihe für ihr Amt und ihre Macht zu suchen. Johannes seinerseits hätte Kaisern, wie beispielsweise "Friedrich", symbolische Gaben gesandt, welche die Bedeutung eines himmlischen Auftrags enthalten. Einer der Helden, die in das Reich Johan-

nes gelangen, ist Ogier der Däne. Von der Ogiersage wird jedoch das Reich Johannes mit Avallon, d.h. mit der hyperboräischen Insel, dem urnordischen Sonnenland, der arischen weissen Insel, gleichgestellt. Nach Avallon zieht sich König Arthur zurück. Eine Tragik, die von den Texten in verschiedener Weise geschildert wird, zwingt ihn, dort Zuflucht zu suchen. Arthur's Rückzug hat nur die Bedeutung des Latentwerdens eines Prinzips. "Arthur" ist nach der Sage nie gestorben. Er lebt immer noch in "Avallon". Er wird sich wieder offenbaren. In der Gestalt des Königs Arthur ist nur eine neue Erscheinungsform des "polaren Herrschers", des Weltkönigsgedankens zu erblicken. Das Geschichtliche wird hier durch das Uebergeschichtliche mitgerissen und durchgestaltet. Schon die alte Ethymologie führt den Namen "Arthur" auf arthos, d.i. Bär, zurück, was uns wiederum durch die astronomische Symbolik des Polargestirns auf den "Mittelpunktgedanken" zurückweist. Die Symbolik der Tafelrunde, von deren Rittertum Arthur das höchste Haupt ist, ist eine solare und eine "polare". Man berichtet, dass die Arthusburg wie Mitgard, der lichte Wohnsitz der nordischen Asen, - "in die Mitte der Welt" eingebaut ist. (in medio mundi constructum). In einigen Texten wird diese Burg als sich drehend geschildert: sie dreht sich um sich selbst, wie in der "weissen Insel", çveta-dîpa, der Indogermanen Indiens im hyperboräischen Land, dessen Gott der sonnenhafte Vishnu ist, das Hakenkreuz sich dreht, wie die keltisch-nordische "Glasinsel" - ein Ebenbild des Avallon - sich dreht; wie das schicksalhafte Rad des eakravartl, des arischen Weltkönigs, sich dreht. Die übernatürlichen Züge des arischen Weltkönigs verkörpern sich sozusagen in Myrddhin, bzw. Merlin, einem von Arthur unzertrennlichen Berater, der im Grunde kein anderes, von ihm verschiedenes Wesen, sondern etwa wie ein ergänzender Teil von ihm ist. Die Ritterschaft Arthurs wird den Gral suchen. Die Ritterschaft Arthurs, die ihre Mitglieder aus allen Ländern versammelt, hat das Losungswort: "Wer Führer ist, der soll uns Brücke sein". Nach der antiken Ethymologie bedeutete

"Pontifex" der Brückenbauer, derjenige, welcher die Verbindung zwischen den beiden Ufern, den beiden Welten, herstellt.

Dazu kommen dunkle historische Erinnerungen und geographische Uebermittlungen zeitlicher Bedeutungsgehalte. Das an der äussersten Grenze der "Welt" liegende Inselland, wovon in vielen Traditionen die Rede ist, weist in der Tat nur auf das Urzentrum in der Urferne der Zeit hin. Das Sonnenland ist für die Griechen Thüle. Thüle ist dem Airyanem-Waêjô gleichbedeutend, dem Land des äussersten Nordens der arischen Persier. Airyanem-Waêjô ist der "Same" der arisch-iranischen Urrasse, in welcher die Vorstellung des Königs der Könige, des Trägers des Gesetzes vom Lichtgott wieder auftauchen wird. Airyanem-Waêjô kannte das Reich des sonnenhaften Yima, das goldene Zeitalter. Aber Hesiod erinnert sich: "Als jenes Zeitalter (das goldene) zu Ende ging, bestanden jene göttlichen Manschen weiter und wurden in unsichtbarer Form die Wächter der Menschen." Dies, weil der "Sinn der Geschichte" Verfall ist: an Stelle des goldenen trat das silberne Zeitalter - das der "Mutter", nachher das bronzene Zeitalter - das der Titanen, zuletzt das eiserne "dunkle" Zeitalter; kali-yuga, Zeit des Wolfes, Götterdämmerung. Warum? Viele Mythen scheinen einen Zusammenhang zwischen "Absturz" und Hybris, d.h. promethäischer Usurpation, titanischem Aufstand, herstellen zu wollen. Abermals erinnert sich Hesiod: Zeus, das olympische Prinzip, erschafft ein Geschlecht von Helden, die mehr als Titanen sind und wieder ein götterähnliches leben erringen können. Durch sie kann die sonnenhafte Urgeistigkeit, das goldene Zeitalter, wieder hergestellt werden. Ein Symbol: der dorisch-arische Herakles, Verbündeter der Olympier, Feind der Titanen und Riesen.

Die Lehre vom höchsten Zentrum und den Welt Zeitaltern steht mit der lehre der zyklischen Gesetze und Manifestationen in engster Verbindung. Ohne diese Bezugnahme blieben viele My-

then und Erinnerungen im Zustande ungegliederter und unverständlicher Bruchstücke. "Das geschah einmal - das wird wieder geschehen", lehrt die Tradition. Und auch: "Jedesmal, wenn der Geist untergeht und die Ruchlosigkeit emporsteigt, offenbare ich mich: zum Schutze der Gerechten, zur Vernichtung der Bösen, zur festen Wiederherstellung des Gesetzes nehme ich von Zeitalter zu Zeitalter einen Körper an." In allen Traditionen, in verschiedenen, mehr oder Weniger vollendeten Formen ist immer die Lehre der zyklischen Erscheinung eines einzigen Prinzips zu finden, das in den dazwischen liegenden Zeiträumen in unoffenbartem Zustande weiterbesteht. Messiasglauben, jüngstes Gericht, Regnum usw. - dies alles sind nur fragmentarische, durch eine ungezügelte religiöse Einbildungskraft entstellte Wiedergaben dieser Erkenntnis, einer Erkenntnis, die jedoch auch jenen unklaren Vorstellungen zugrunde liegt, welche einen nie gestorbenen, sich in einen unzugänglichen Wohnsitz zurückgezogen und sich eines Tages zur letzten Schlacht wieder offenbarenden Herrscher zum Gegenstand haben, einen "schlafenden" Kaiser, der erwachen wird; einen verwundeten Fürsten, der Den erwartet, der ihn heilen und sein Reich zu neuer Blütezeit führen wird. Diese bekannten Motive aus der Kaisersage führen uns sehr weit in die Zelten zurück. Der urarische Mythos des Kalki-avatara verkörpert bereits dieselben Bedeutungen in sinnvollem Zusammenhang mit den anderen, schon angedeuteten Symbolen. Kalki-Avatara ist in Shambala - eine der Bezeichnungen des urnordischen Zentrums - "geboren". Die Lehre wird ihm von Paraçu-râma übermittelt, dem "nie gestorbenen" Träger der Tradition der göttlichen Helden, dem Vernichter der aufständischen, entheiligten Kriegerkaste. Kalki-avatara kämpft gegen das "dunkle Zeitalter" und wesentlich mit dessen Dämonenführern Koka und Vlkoka, welche sogar ethymologisch Gog und Magog entsprechen, den unterirdischen, vom Priesterkönig Johannes beherrschten und sich im dunklen Zeitalter entfesselnden Kräften, gegen die auch der ghibellinische, erwachende Kaiser zu kämpfen haben wird.

x
X X

Die Gralssage ist auf diese Gedankenwelt zurückzuführen und nur auf der Grundlage dieser traditionsgebundenen Lehren und dieser übertraditionellen Symbolik geschichtlich wie auch übergeschichtlich zu verstehen. Wer die Gralssage inhaltlich damit zu erschöpfen glaubt, dass er sie als eine nur christliche Legende, als eine "heidnisch-keltische Folklore" oder als die poetische Erdichtung eines sublimierten Rittertums definiert, wird nur das Aeusserliche, das Unbedeutende und Unwesentliche von dieser Literatur empfangen. Ebenso irreführend wäre jeder Versuch, die Gralssage von einem besonderen "Volksgeist" abhängig machen zu wollen. Wir können ja erklären: Der Gral ist ein nordisches Mysterium. Dann soll man jedoch dabei unter "nordisch" etwas viel Tieferes und Umfassenderes als nur Deutsch oder sogar Indogermanisch verstehen und sich auf die hyperboräische Tradition beziehen, die letzten Endes dasselbe wie die Urtradition selbst ist. Auf diese Tradition lassen sich in der Tat alle Hauptmotive des in Frage stehenden Zyklus zurückführen.

Aeusserst bedeutungsvoll ist in dieser Hinsicht schon die Angabe des Perceval le Gallois, dass die Schriften über die Geschichte des Grals auf der Insel Avallon, auf der "das Arthusgrabmal liegt", gefunden wurden. Und nicht nur das: Andere Text nennen das Land, in das Joseph von Arimathia ursprünglich den Gral verbracht hätte, oder in dem gewisse geheimnisvolle Vorfahren Josephs wohnten, die "weisse Insel", "isle blanche" und Insel Avallon, "Insula Avallonis". Es sind wieder die Bezeichnungen des nordischen Urzentrums. Wurde England als eine Art "Land der Verne Issums" des Grals und als Gegend geschildert, in welcher sich die Gralsabenteuer hauptsächlich abspielen, so führt schon vieles zu dem Verdacht, dass es sich dabei im wesentlichen um ein symbolisches Land handelt. England wur-

de auch "Albion" und "weisse Insel" genannt, Albania ein Teil von ihm, Avallon die Oertlichkeit Glastonbury. Die alte keltisch-britische Mythologie scheint nämlich auf England oder auf einen Teil Englands gewisse Erinnerungen und Bedeutungsgehalte übertragen zu haben, die sich wesentlich auf das nordische Urzentrum, auf Thule, das Sonnenland beziehen. Das wahre "Land" des Grals ist dieses. So geschieht es, dass das Gralsreich mit dem symbolischen Reiche Arthurs, dem verwüsteten Reich, "la terre gaste" und dem Königreich, dessen Herrscher verwundet, lethargisch oder verfallen ist, in engste Verbindung tritt. Eine Felseninsel, eine Glasinsel, die drehende Insel, the Isle of the Tournance, ein von Gewässern umgebenes Land, ein unzugänglicher Ort, eine Berghöhe, eine Sonneburg, ein wilder Berg und ein Berg des Heils (Montsalvatsche und Mons Salvationis), ein unsichtbares, unnahbares, nur von den Gerufenen, und sogar von diesen nur unter Lebensgefahr erreichbares Schloss, usw.: Dies sind die Hauptbühnen aller Abenteuer der Gralshelden; sie sind nichts anderes, als ebensoviele Erscheinungsformen des symbolischen Wohnsitzes des Weltkönigs. Die Erinnerung an das Urzentrum kehrt wieder: "Eden" wird von einem Text das Gralsland genannt. Der Lohengrinzyklus und die Sachsenkronik von Halberstadt berichten: "Arthur sitzt mit seinen Rittern im Gral, der damals das Irdische Paradies, - d.h. das Urland - war, und jetzt ein Ort der "Sünde" geworden ist".

Der Gral ist in der Ritterliteratur eigentlich ein übernatürlicher Gegenstand, welcher folgende Haupteigenschaften aufweist: Er "nährt" - (Geschenk des Lebens); er beleuchtet (geistige Erleuchtung); er macht unbesiegbar. Von seinen übrigen Aspekten sind hier vor allem zwei hervorzuheben:

Erstens: Der Gral ist ein himmlischer Stein, welcher nicht nur, wie der von den Tuatha aus Avallon mitgenommene Stein,

die Könige ernennt, sondern auch die Herrscher bezeichnet, die "Priesterkönig Johannes" zu werden haben (Titurel).

Zweitens: Der Gral ist der Stein, der aus der Krone Luzifers im Augenblick seiner Niederlage sprang (Wartburgkrieg). Als solcher, symbolisiert der Gral eine Macht, die Luzifer im Fall verloren hat, und er bewahrt auch in den übrigen Texten die Züge eines Mysterium tremendum. Wie eine furchtbare Macht tötet, zerschmettert oder blendet der Gral Jeden Ritter, der sich ihm zu sehr nähert, ohne gerufen oder dessen würdig zu sein. Dieser Aspekt des Grals steht mit der sogenannten Probe des "gefahrvollen Sitzes" in Verbindung. An der Tafelrunde Arthurs fehlt nunmehr jemand. Ein Platz ist leer, der letzten Endes dem höchsten Haupte des Ordens zukommt. Wer ihn besetzt, ohne der erwartete Held zu sein, wird vom Blitz erschlagen oder von der Erde verschlungen. Der Gral ist nur durch Kampf zu erreichen, "er muoz erstriten werden", sagt Wolfram von Eschenbach.

Das Mysterium des Grals gliedert sich in zwei Motive: Das eine bezieht sich auf ein symbolisches, als Ebenbild des höchsten Zentrums erscheinendes Reich, das wiederherzustellen ist. Der Gral ist in ihm nicht mehr anwesend oder hat seine Tugend verloren. Der Gralskönig ist siech, verwundet, vergreist oder von einem bösen Zauber befangen, der ihn scheinbar noch am Leben hält, während er schon seit Jahrhunderten tot ist (von dem Turlin).

Das andere Motiv bestellt im Vorhandensein eines Helden, der, indem er den Gral erkämpfen kann, sich zu solcher Wiederherstellung verpflichtet fühlen soll; andernfalls verfehlt er seihe Aufgabe, und seine Heldenkraft wird verflucht (Wolfram). Er soll ein zerbrochenes Schwert wieder zusammenschmieden können. Er soll der "Rächer" sein. Er soll "die Frage stellen".

Um welche Aufgabe handelt es sich dabei? Es scheint dieselbe zu sein, die Hesiod den Heroen zugewiesen hat: jenem Geschlechte, welches, in den Zeitaltern des Verfalles geboren, das Urzeitalter wieder herzustellen hat. Wie der hesiodische Held das Titanische überwinden und bezwingen soll, so soll der Gralsheld die luziferische Gefahr überwinden. Es genügt nicht, dass sich der Gralsritter in allerlei natürlichen und übernatürlichen Abenteuern als ein "stählernes Herz" und der "beste und tapferste Ritter der Welt" erweist: Er soll ausserdem "frei von Stolz" sein und«Weisheit" erlangen (Wolfram, Gautier). Hat Luzifer den Gral verloren, so führen einige Texte (Grand St. Graal, Gibert de Mostreuil, Morte Darthur) ohne weiteres auf Luzifer die dämonische Kraft zurück, die in verschiedenen Prüfungen gegen die Gralsritter wirkt. Und nicht nur das, sondern jeweils ist der Gralskönig machtlos durch das Leiden an einer brennenden, vergifteten Wunde, die er sich im Dienste der Orgelluse zugezogen hat, wobei ohne weiteres ersichtlich ist, dass Orgelluse nichts anderes als eine weibliche Personifikation des Prinzips des Stolzes, auf franzosisch orgueil, ist. Doch im Schloss derselben Orgelluse werden andere Gralsritter, wie zum Beispiel Gawain, auf die höchste Probe gestellt. Sie unterliegen aber nicht. Sie siegen. Sie ehelichen bzw. "besitzen" Orgelluse. Der Sinn dieser Prüfungen ist, eine reine Kraft, eine geistige Männlichkeit zu verwirklichen, die heldische Eigenschaft auf eine olympische, königliche, sonnenhafte Ebene, auf eine von jeder Macht des Chaos losgelöste Ebene zu erheben. "Das irdische Rittertum soll ein himmlisches werden", steht in Queste du Graal nachzulesen. Nur unter dieser Bedingung ist der Weg zur Gralsburg erschlossen und kann man auf dem "gefahrvollen Sit" ausharren, ohne zerschmettert zu werden, wie die Titanen vom Blitz des olympischen Gottes zerschmettert wurden.

Als eigentümliches Hauptmotive des ganzen Gralszyklus ist jedoch, wie schon gesagt, das folgende zu betrachten: Dem Hel-

den, der so weit in solcher Vollendung eines nicht-irdischen Rittertums gegangen ist, legt sich eine weitere, entscheidende Aufgabe auf: Wird er einmal in die Gralsburg gelassen, so soll er die Tragik des verwundeten, gelähmten oder nur scheinbar lebenden Gralskönigs mitempfinden und die Initiative zur absoluten Wiederherstellungstat ergreifen. Dies wird von den Texten mehrfach rätselhaft zum Ausdruck gebracht: Der Gralsheld soll z.B. "die Frage stellen". Welche Frage ? Hier scheinen die Autoren schweigen zu wollen. Man hat den Eindruck, als ob in diesem Punkte den Verfasser etwas am Sprechen hindert, und dass eine banale Erklärung zur Deckung der wahren Antwort gegeben wird. Verfolgt man jedoch die innere Logik der gesamten Erzählungen, dann leuchtet beinahe eindeutig ein, worum es sich tatsächlich handelt: Die zu stellende Frage ist die Reichsfrage; es handelt sich nicht darum, zu wissen, was gewisse Gegenstände in der Gralsburg bedeuten, sondern es handelt sich darum, die Tragik des Verfalls zu empfinden und, nachdem man einmal diese Vollendung, die die Vision des Grals bedeutet, erreicht hat, die Frage der Wiederherstellung anzuschneiden. Nur auf dieser Grundlage erklärt sich das Ganze, und die wundertätige Tugend dieser rätselhaften Frage wird verständlich: Weil der Held, der nicht gleichgültig ist, und die Frage stellt, mit dieser Frage das Seich erlöst. Wer nur scheinbar lebendig war, verschwindet; wer verwundet war, wird gehellt. Jedenfalls tritt der Held als neuer, wahrer Gralskönig an den Platz des vorhergegangenen. Ein neuer Zyklus beginnt.

Nach einigen Texten tritt der tote Ritter, der den Helden an seine Rache und Aufgabe zu erinnern scheint, in einer von Schwänen gezogenen Bahre auf. Der Schwan ist das Tier Appollons im Lande der Hyperboräer, im nordischen Urland. Von Schwänen gezogen fahren die Gralsritter aus dem höchsten Zentrum, wo Arthur herrscht: aus Avallon.

In anderen Texten wird der Gralsheld der "Ritter der beiden Schwerter" genannt. In der theologisch-politischen Literatur jener Zeit, vor allem in der gibellinischen, bedeuteten aber die beiden Schwerter nichts anderes als die doppelte Macht, die doppelte Herrschaft: die zeitliche und die übernatürliche. Ein klassischer Text spricht vom hyperboräischen Lande als von dem, aus welchem Geschlechter wie das der Herakliden stammen, welche zugleich die königliche und die priesterliche Würde trugen.

x

x x

Das unzugängliche und unantastbare Gralsreich ist auch in jener Form eine Wirklichkeit, derzufolge es an keinen Ort, an keine sichtbare Organisation und kein irdisches Königreich gebunden ist. Es ist eine Heimat, der man nach einer anderen als der physischen Geburt, im Sinne einer geistigen Würde zugehört. Dies Reich vereinigt, in unzerreissbarer Kette Männer, die in der ganzen Welt, im Raum, in der Zeit, in den Völkern zerstreut sein können, und zwar so weit, dass sie vereinzelt erscheinen, und der eine nicht vom anderen zu wissen braucht. In diesem Sinne ist das Reich des Grals, wie das Arthurs und Johannes, wie Thule, wie Mitgaard und Avallon immer da. Es ist wegen seiner "polaren" Natur unbeweglich. Es ist demnach der Strömung der Geschichte nicht jeweils naher oder ferner. Vielmehr sind es die Strömungen der Geschichte, die Menschen und ihre Reiche, die sich ihm mehr oder weniger anzunähern vermögen.

Nun schien zu einer gewissen Zeit das gibellinische Mittelalter in hohem Masse eine solche Annäherung aufzuweisen und sozusagen den geschichtlich-geistigen Stoff zu bieten, vermittels dessen das Gralsreich nicht nur okkult, sondern auch sichtbar und, wie in den Urüberlieferungen zu einer innerlichen, zugleich aber auch äusserlichen Wirklichkeit würde. Auf

diesem Wege lässt sich vertreten, dass der Gral die Krönung des mittelalterlichen Kaisermythos und das höchste Glaubensbekenntnis des Gibellinentums bildete. Ein solches Bekenntnis ist wirklich eher in der Sage als im Leben und dem klaren, politischen Willen jener Zeit zu suchen. Desgleichen drückt sich, was sich am tiefsten und gefährlichsten im Einzelnen bewegt, weniger durch die Formenbildung des reflektierenden Bewusstseins aus, als vielmehr durch die Symbolik des Traumes und der unterbewussten Ursprünglichkeit.

Das Mittelalter harrte des Gralshelden, aufdass der "dürre" Baum des Reiches wieder erblühe, jede Zerrissenheit, jede Usurpation, jeder Gegensatz zerstört würde und tatsächlich eine sonnenhafte Ordnung herrsche. Das Gralsreich, das zu neuem Glänze geführt werden sollte, ist selbst das heilige römische Reich deutscher Nation. Der Gralsheld, der zum "Beherrscher aller Geschöpfe" und derjenige geworden wäre, welchem die "höchste Macht" überreicht wird, wäre der geschichtliche Kaiser, "Fridericus", wenn er der Vollzieher des Gralsmysteriums bzw. des hyperboräischen Mysteriums gewesen wäre.

Geschichte und Uebergeschichte schienen also in einem Augenblick zusammenzutreffen: Es ergab sich eine Periode der metaphysischen Spannung, eine Gipfelung und höchste Hoffnung - nachher wieder Zusammenbruch und Zerstreuung.

Die ganze Gralsliteratur scheint sich in einen kurzen Zeitraum zusammenzudrängen: Kein Text scheint vor dem letzten Viertel des zwölften Jahrhunderts und nach dem ersten Viertel des dreizehnten Jahrhunderts geschrieben worden zu sein. Am Ende des ersten Viertel des dreizehnten Jahrhunderts hört man plötzlich auf - etwas, wie einem Losungswort gehorchend - , vom Gral zu sprechen. Erst nach vielen Jahren und in schon verschiedener Stimmung schreibt man wieder über den Gral. Das sieht aus, als ob in einem bestimmten Augenblick eine unterirdische Strömung aufgetaucht wäre, sich aber unmittelbar darauf

wieder ins unsichtbare zurückgezogen hätte (Weston). Die Zeit dieses Untertauchens der Gralstradition entspricht ungefähr dem Vorabend der Tragödie der Templer. Vielleicht liegt dort der Ausgangspunkt zum Zusammenbruch.

Bei Wolfram werden die Gralsritter "Templeise" bzw. Templer genannt, obwohl bei ihm kein Tempel in Frage kommt. In gewissen Texten tragen die Ritter-Mönche der geheimnisvollen "Insel" dasselbe Zeichen der Templer: rotes Kreuz auf weissem Gewand. In anderen Texten nehmen die Gralsabenteuer eine Götterdämmerungsstimmung an: Der Gralsheld vollbringt wohl die "Rache" und stellt das Reich wieder her. Eine himmlische Stimme verkündet jedoch, er solle sich mit dem Gral auf ein geheimnisvolles Eiland zurückziehen. Das Schiff, das ihn abholen kommt, ist das Templerschiff: Es trägt weisse Segel mit rotem Kreuz.

Geheimbünde scheinen, wie auseinanderlaufendes Geäder, die alten Symbole und Ueberlieferungen des Gralszyklus nach dem Zusammenbruch der kaiserlichen Kultur aufbewahrt zu haben: gibellinische "Getreue der Liebe", spätere Minnesänger, Hermetisten. Man gelangt damit bis zur Rosenkreuzerbewegung. Bei den Rosenkreuzern taucht derselbe Mythos wieder auf: die Sonnenburg, der Imperator als "Herrscher des vierten Reiches" und Zerstörer jeder geistigen Usurpation; eine unsichtbare Bruderschaft von transzendenten, ausschliesslich durch ihre Absicht und ihr Wesen geeinten Persönlichkeiten; zuletzt das sonderbare Geheimnis der Auferstehung des Königs, ein Geheimnis, das sich in die Feststellung verwandelt, dass der König schon lebe und wache. Wer diesem Mysterium beiwohnt, trägt die Templerfahne: eine weisse Panne mit rotem Kreuz. Auch das Gralstier, die Taube, ist dabei.

Ein Losungswort scheint jedoch auch hier gegeben zu sein. In einem bestimmten Augenblick hört man überall plötzlich auf, über die Rosenkreuzer zu reden. Nach der Tradition sollen die

letzten echten Rosenkreuzer zu der Zeit, in welcher Absolutismus, Rationalismus, Individualismus und Aufklarung bereits im Begriff waren, der französischen Revolution die Wege zu ebnen, das Abendland verlassen und sich nach "Indien". Zurückgezogen haben.

Indien ist hier ein Symbol. Es bedeutet die Stätte des Priesterkönigs Johannes, des arischen Weltkönigs. Es ist Avallon. Es ist Thüle. Nach einem Text sind dunkle Zeiten über Salvatierra gekommen, wo die Monsalvatritter sich befinden. Der Gral darf dort nicht länger bleiben. Er wird nach "Indien" verbracht, nach dem Reiche des Königs Johannes, welches "bei dem Paradiese liegt". Sind die Gralsritter dort einmal gelandet, so erscheint plötzlich und wundertätig dort auch der Monsalvat und seine Burg, weil "unter den sündigen Völkern nichts davon verbleiben soll". Parsifal selbst nimmt das Amt des "Priesters Johannes" an. Von Shambala, der mystischen "Stadt des Nordens", wohin die "nördlichen Wege" bzw. die "Wege der arischen Götter", deva-yana, führen, wird von den tibetanischen Asketen gesagt: "Sie liegt in meinem Geist".

x
X X

In jedem Ende liegt ein Anfang beschlossen. Heute löst sich eine Welt des Verfalls auf. Neue Kräfte tauchen aus den liefen auf. Entscheidende Kämpfe bereiten sich vor. Ursymbole werden heraufbeschworen: Unter dem Zeichen von Hakenkreuzen, Adlern, romanisch-hyperboräischen Aexten marschieren neue Völker. Der Mythos des Reiches hat wieder einmal seine Auferstehung. Man spricht schon von einem neuen Staat, der Ordensstaat zu werden hat: von einem neuen Orden, der alle abendländischen gegen die Dämonie des Kollektivums und die dunkle Flut der Dritten Internationale ringenden Kräfte zu vereinigen hat. Damit reifen vielleicht auch allmählich neue Zeiten: Zeiten, in welchen die Mythen unserer gemeinsamen gibellinischen Grösse,

des unsichtbaren, unantastbaren Zentrums, des arischen Herrschers, der erwachen soll, des rächenden und wiederherstellenden Helden nicht mehr als Fabeln einer verschollenen romantischen Vergangenheit gelten, sondern sich als die Wahrheit und Wirklichkeit derer offenbaren werden, die man mit Recht als die allein lebendigen betrachten kann.

Es wäre sehr zu begrüssen, dass insbesondere die geistige Vorhut der deutschen Erneuerungsbewegung sich die klarste Rechenschaft davon gäbe und auf dieser Grundlage die Fähigkeit in sich erwecken würde, in ihren heutigen Mythen den Weg zu finden, der wirklich die Rückverbindung mit den Ursprüngen, mit der geheimen Tradition des Reiches und dem Mysterium des Nordens ermöglichen kann.
